EDIÇÃO ESPECIAL

MACETES PARA CHEGAR AO FIM DESTES DOIS JOGOS

VideoGame

ANO 2 - N 15 A

SIGLA EDITORA
Cr$ 5.900,00

Shinobi

COMO ESCAPAR DAS ARMADILHAS E DERROTAR TODOS OS TERRORISTAS

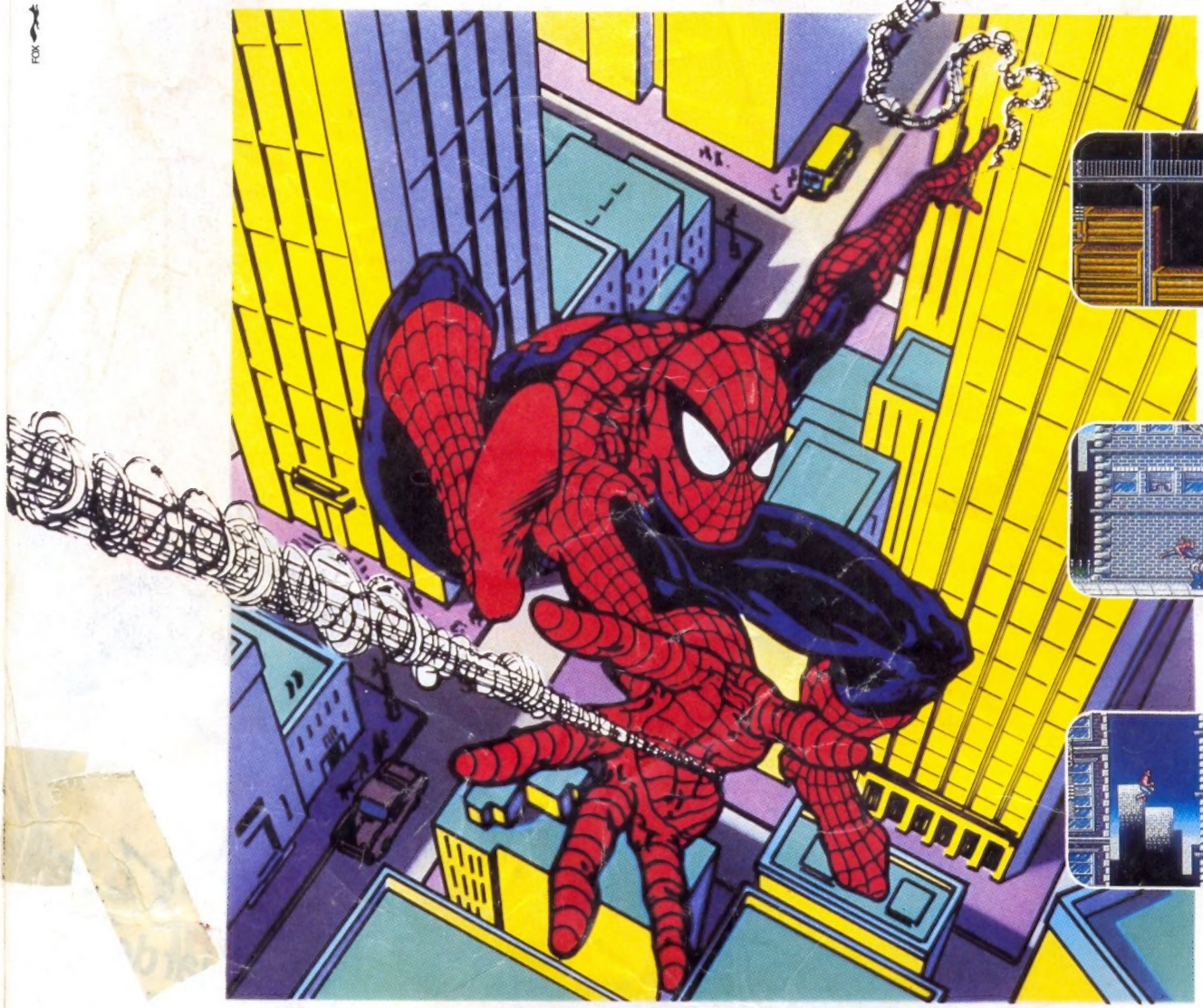
Vigilante

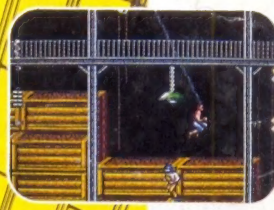
USE MELHOR AS ARMAS E DESCUBRA OS GOLPES PARA ACABAR COM OS SEQÜESTRADORES

GRÁTIS um exemplar de DUAS RODAS

- MAPAS COMPLETOS
- TELA POR TELA
- AS DICAS MAIS QUENTES
- SEJA UM CAMPEÃO MASTER SYSTEM

Chegou o jogo que vai faze você subir pelas paredes

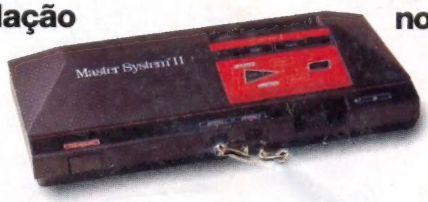




Spider-Man

O Homem-Aranha está em apuros. Seu maior inimigo, o Kingpin, colocou uma bomba na cidade e jogou toda culpa em nosso herói. A notícia se espalhou pela cidade e, o que é pior, há uma recompensa pela cabeça do Homem-Aranha. A polícia e a população estão contra você.

Para enfrentar esta d situação, você dispõe de apenas 24 horas. Caso contrário, a bom será detonada e aí será tarde dema Prepare suas teias. Você vai subir pelas paredes com mais este novo lançamento da TEC TOY p o Master System.



SEGA

Master System®

TEC TO

ILUSTRAÇÃO (SHINOBI) DE YUKIO KURIHARA

O ninja Shinobi deve enfrentar o poderoso Círculo dos Cinco, usando habilidade nas artes marciais.

Muita habilidade, força e golpes precisos. Estes são os segredos de Vigilante para resgatar sua namorada.

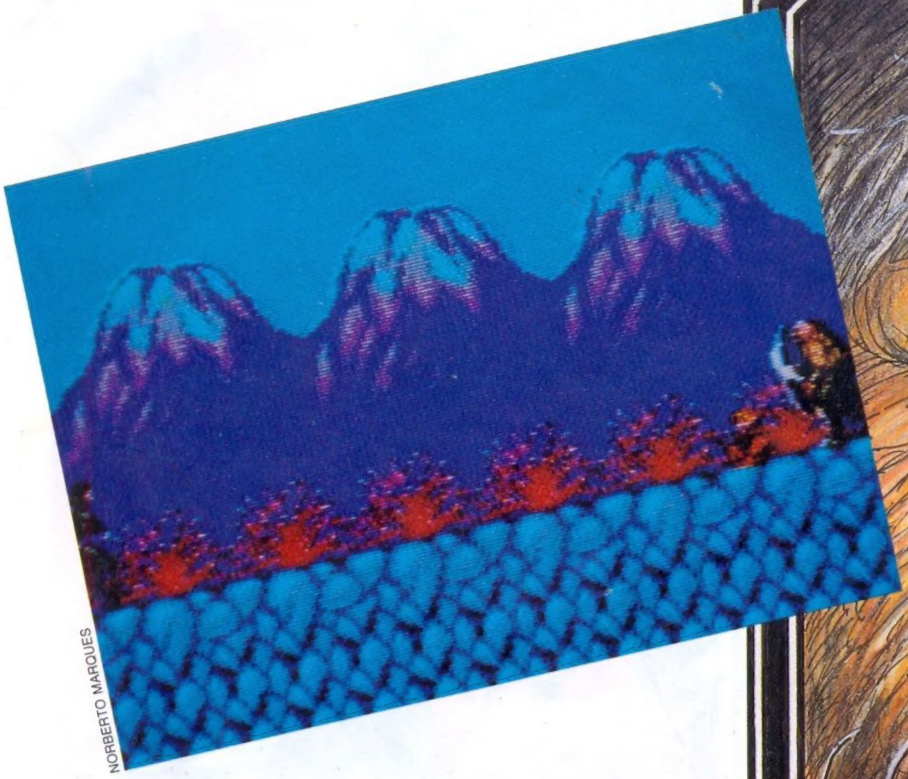
Shinobi e Vigilante: descubra seus segredos

Shinobi é mestre nas Artes Marciais. Vigilante é bom de briga. Acompanhe suas aventuras, tela por tela, nestes mapas completos.

É um trabalho completo. O jogo é colocado no console, jogado e fotografado inteirinho da televisão, da primeira a última tela, até o "The End". Assim foi feito com Shinobi e Vigilante, dois grandes sucessos para o Master System que **VIDEOGAME** apresenta nesta edição especial, inteirinhos, com todas as dicas, estratégias e "macetes" para que, mais uma vez, o crime não compense.

Está tudo aí: as tiras completas de cada fase, os castelos, subterrâneos e cavernas. Basta dar uma espiada no mapa para saber onde está pisando: o local onde se escondem os inimigos mais perigosos, a melhor maneira de derrotá-los, o caminho correto para seguir ou ainda o caminho por onde não se deve ir. Também estão indicados os locais onde os heróis conseguem as armas — valiosas nos games de luta. Tudo feito na prática e que, portanto, funciona.

Experimente. Mapa na mão, o sentido do jogo se inverte. Você deixa de cair nas ciladas dos inimigos — e passa a prepará-las. Aquele grandalhão malvado que está escondido naquele "buraco" com uma terrível bazuca, como acontece em Shinobi, ou o "gigante" que sorrateiramente escala um prédio para atacá-lo por trás, e ainda por cima armado — cena típica do Vigilante — não sabem o que estão esperando. E você verá que jogar sabendo qual o perigo que o espera e bolando as estratégias para escapar deles é muito mais divertido. Pode apostar.



NORBERTO MARQUES

Shinobi! Confira, no mapa, todos os segredos deste game.

Acompanhe o esquema completo para que o mestre ninja Joe Musashi derrote a organização terrorista Círculo dos Cinco e salve os filhos dos governantes, seqüestrados pelos cinco ninjas do mal.

ILUSTRAÇÃO DE YUKIO KURIHARA

Joe Musashi tem uma missão tão gloriosa quanto difícil. Por isso o grande mestre ninja é considerado um verdadeiro "shinobi", que significa segredo, discrição. E é exatamente por essas qualidades, arduamente aprendidas com a milenar disciplina do Ninjitsu, que Joe Musachi foi designado pelo governo para derrotar o Círculo dos Cinco, que é uma terrível organização terrorista espalhada pelo mundo e liderada por cinco ninjas tão poderosos como Joe.

E é aí que você entra: Joe precisará de toda a sua habilidade no controle para lançar precisos **shurikens** (que são aquelas estrelinhas mortais que os mestres ninjas arremessam), manejar com destreza o **nunchuck** (uma arma oriental composta de dois bastões de madeira unidos por uma corrente), e atacar impiedosos capangas com sua espada infalível.

O problema é que os cinco ninjas do mal e seus capangas seqüestraram os filhos dos principais governantes do mundo e os deixaram amarrados em diversos locais. Sua missão será resgatar as crianças — quantas puder — e derrotar os cinco ninjas.

Joe começa com três vidas, mas ganha uma extra cada vez que completa 100 mil pontos. E é exatamente por isso que o resgate dos filhos dos governantes é importante: cada criança salva vale 10 mil pontos. Portanto, a cada dez libertadas, uma vida. Para isso, basta encostar nelas.

E é justamente para acabar de vez com o terrível Círculo dos Cinco que a equipe de **VIDEOGAME** preparou para você este supermapa. Aqui você encontra todos os segredos, estratégias e o melhor caminho para chegar ao final deste grande sucesso Master System. Vamos a eles!

A arte do ninja

ARMAS

Existem vários tipos de armas que Joe pode utilizar. Você consegue essas armas ao resgatar os reféns. Veja quais são elas:

Armas para combate corpo a corpo: **shuriken** (estrela da morte), espada, **nunchuck** e corrente manrikugari, que possui um peso na ponta.

Armas para combate à distância: faca (tem o dobro da velocidade do **shuriken**), bomba (lançada quando Joe está de pé ela rola até o inimigo, mas se for lançada quando Joe estiver agachado, ela fica no local e detona após algum tempo) e pistola.

COMANDOS

Botão 1 - Dispara todas as armas. Quando o inimigo estiver bem próximo, Joe dá socos.

Botão 2 - Joe salta.

Direcional para os lados - movimenta Joe na tela.

Direcional para baixo junto com o botão **1** - Joe agacha e dá chutes.

Direcional para cima junto com o botão **2**: Joe pula para uma plataforma mais elevada.

Direcional para baixo junto com o botão **2**: Joe pula para uma plataforma inferior.

Botão **2** segurado seguido do botão **1**: detona a magia.

BONUS STAGE - MAGIAS

Depois de cada fase concluída — o mapa do local onde se desenvolveu a ação recebe um carimbo — Joe Musachi participa de um estágio de bônus. A vista é frontal, em perspectiva, e você deve acertar com **shurikens** os ninjas que passam rapidamente pelas três plataformas. Acertando dez ninjas, Joe ganha uma magia. Mas, se conseguir acertar o ninja de azul, Joe acumula duas magias. Use-as nos momentos mais difíceis do jogo. Veja quais são elas:

Magia paralisante: quando usada, imobiliza todos os inimigos da tela.

Magia da invencibilidade: Joe fica invulnerável enquanto durar o efeito desta magia.

Magia das oito mãos: Joe ganha oito sósias, que repetirão os seus movimentos.

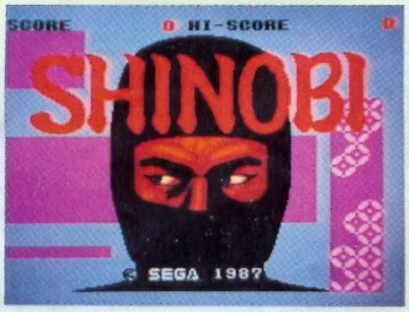
Magia do esquilo voador: Joe pode voar por um curto período de tempo.

Magia do raio: Joe lança um poderoso raio sobre seus inimigos, derrotando-os.

Magia do furacão: Cria um redemoinho em volta de Joe, que corta em pedaços qualquer inimigo que se atrever a se aproximar.

TOP SECRET

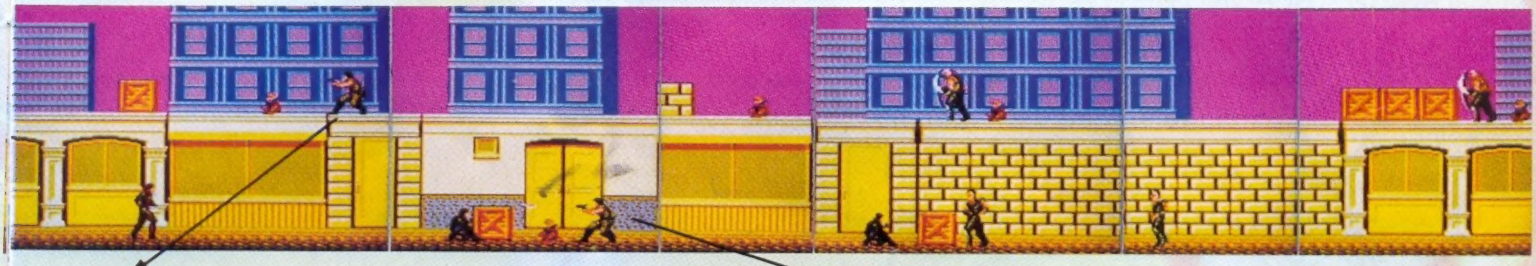
Neste game você pode selecionar o estágio que quiser. Para isso, basta apertar o botão direcional para baixo junto com o botão **2**. Quando as letras e números que indicam a fase e o estágio aparecerem na tela, é só mexer o direcional para se posicionar no estágio e fase desejada. São cinco fases ao todo, uma para cada grande mestre do Círculo dos Cinco, com vários estágios cada. Confira!



FOTOS: NORBERTO MARQUES

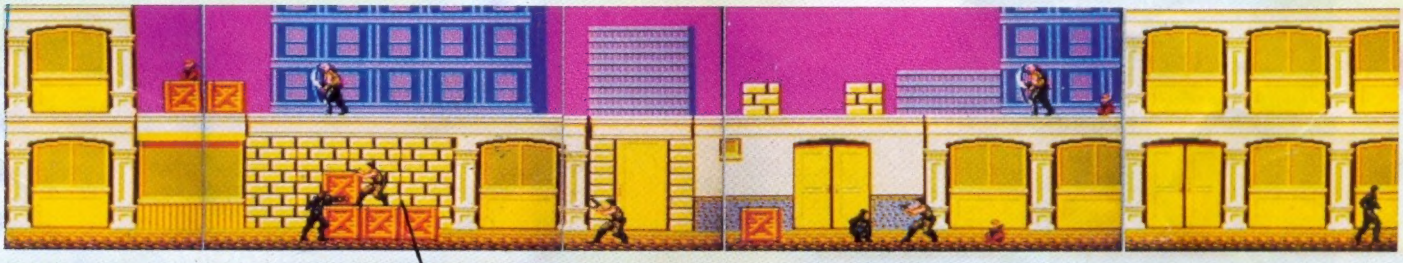
FASE 1 - KEN OH

ESTÁGIO 1-1



1 - Alterne as jogadas na parte de baixo e de cima da tela. Cuidado, logo no início você vai ser atacado por um ninja. Seja rápido e acerte-o à distância.

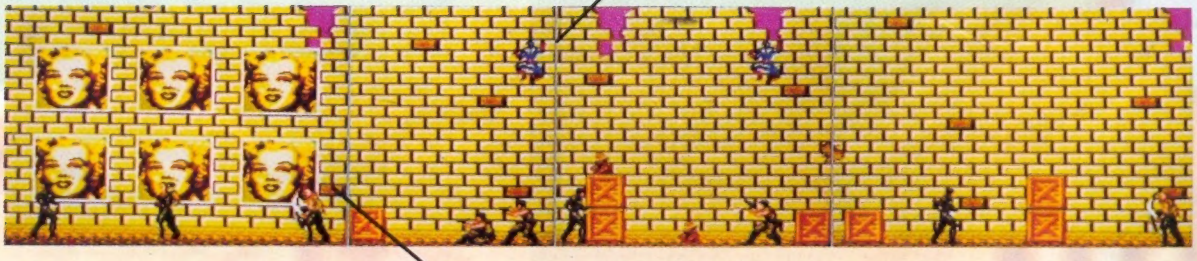
2 - Sempre que encontrar esses perigosos ninjas (e isso vai acontecer em todas as fases) agache. Espere o tiro passar, salte e atire, agachando logo em seguida. Dependendo do ninja, é necessário acertá-lo duas ou três vezes.



3 - Aqui, dê uma espadada por baixo, entre os caixotes.

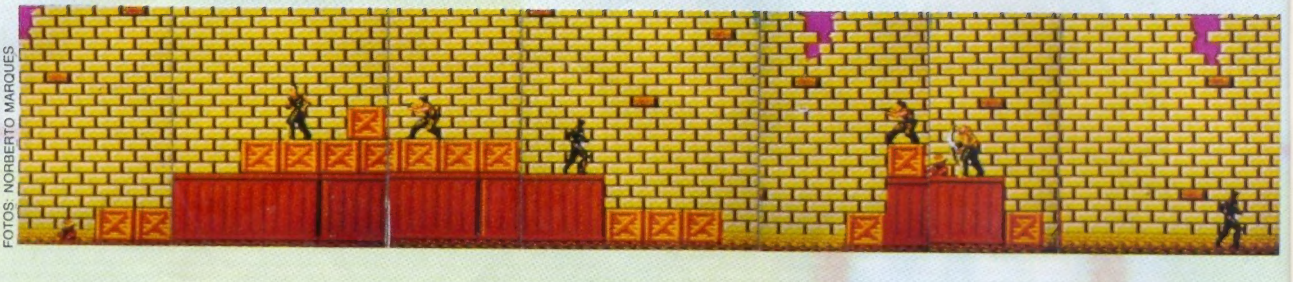
5 - Cuidado! Perigosos ninjas descem pela parede. Tente acertá-los ainda no ar. Depois que pular a caixa, agache-se novamente para escapar de mais um ninja, pulando e atirando rapidamente.

ESTÁGIO 1-2



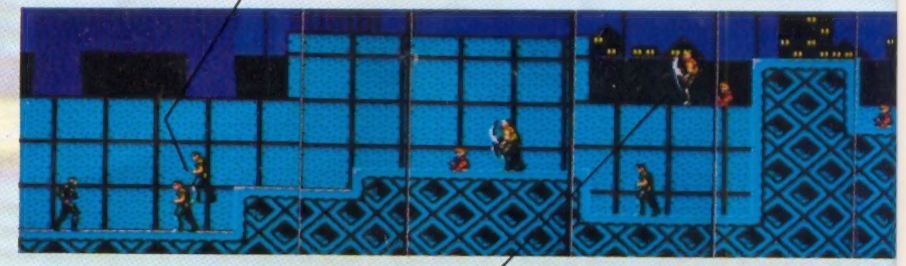
4 - Muito cuidado com o bumerangue. Atire e agache rapidamente para não ser atingido.

FOTOS: NORBERTO MARQUES



FASE 2 - BLACK TURTLE

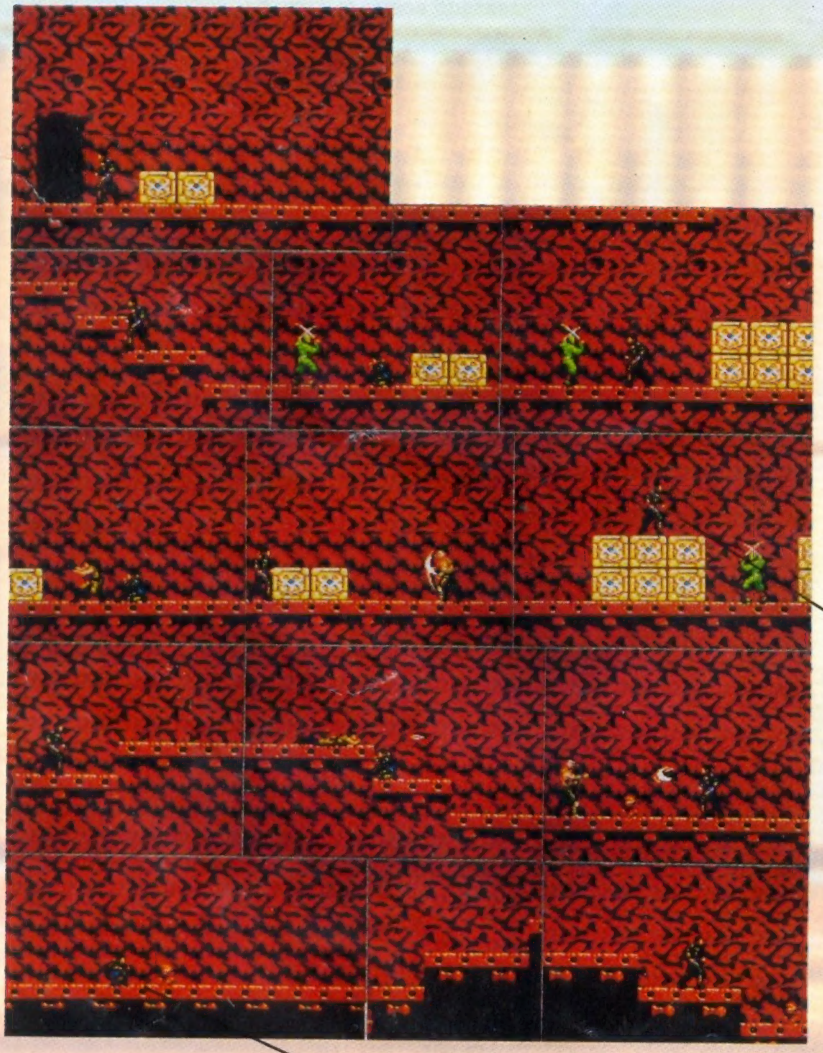
ESTÁGIO 2-1



8 - Mais dois inimigos, que vão correr em sua direção. Seja mais rápido que eles, atirando antes que eles cheguem muito perto.

9 - Mais um perigoso ninja para derrotar. Em seguida, suba atirando rapidamente: o inimigo do bumerangue está de volta.

ESTÁGIO 2-2

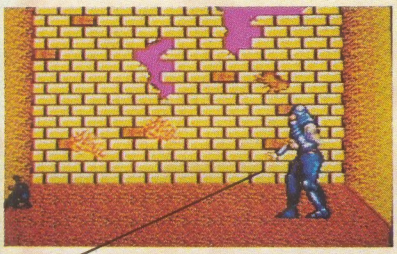


10 - Alterne os vários andares para derrotar os inimigos e resgatar crianças. As estratégias são idênticas: agache para escapar dos tiros inimigos e atire nos intervalos.

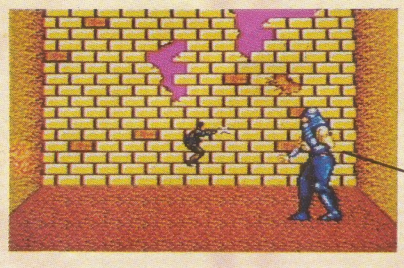
ESTÁGIO 2-3

11 - Para enfrentar este ninja que o ataca com duas espadas dê um rápido chute e atire em seguida.

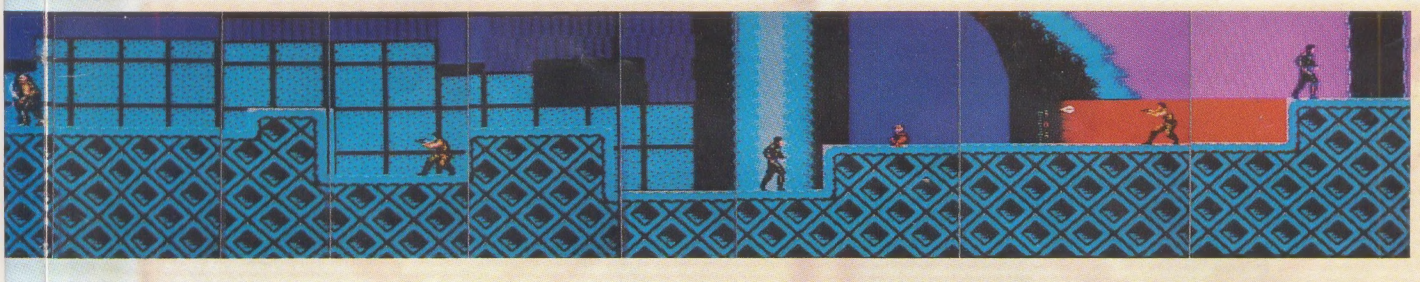
ESTÁGIO 1-3



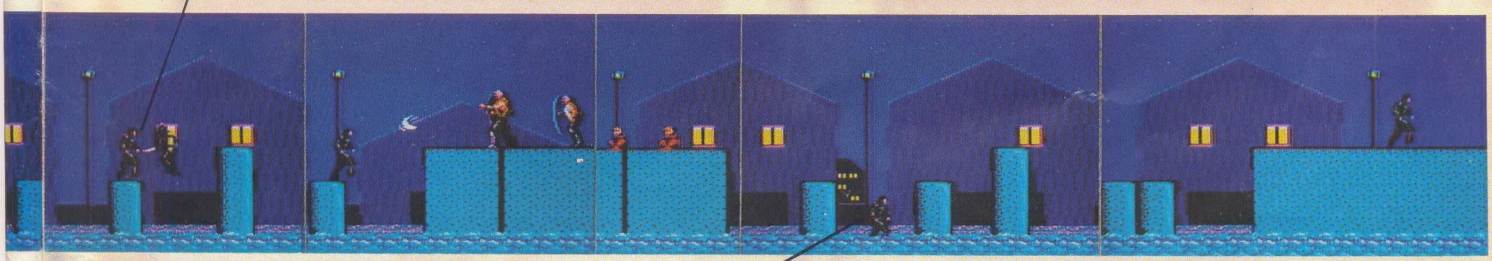
6 - Agora é a hora de enfrentar o primeiro inimigo do Círculo dos Cinco. Para escapar das fumaças que ele lança, fique agachado, encostado na parede.



7 - Quando houver uma pausa em seus tiros, avance, salte e atire, voltando rapidamente para a parede. Repita esta operação até derrotá-lo.

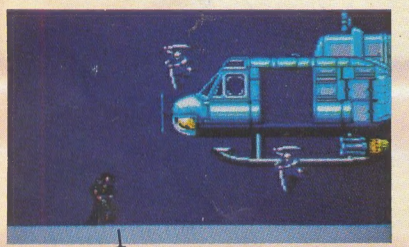


12 - Cuidado: homens-anfíbios pulam da água para atacar com espadas, sempre de surpresa. Acerte-os com chutes.

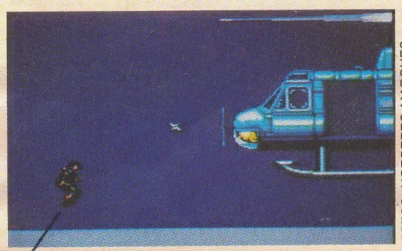


13 - Joe também pode andar pela água. Mas antes desvie dos bumerangues e tiros dos inimigos.

ESTÁGIO 2-4



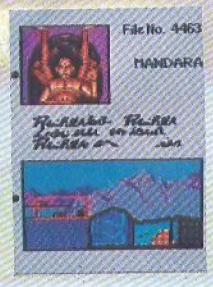
15 - Depois, vários capangas vão pular em cima de você. Evite-os com tiros e golpes, mas concentre-se no helicóptero.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

14 - O segundo mestre ninja do Círculo dos Cinco ataca de helicóptero. Para destruí-lo, você deve acertar oito vezes o bico deste helicóptero. Aproveite para acertar o máximo que puder enquanto ele estiver descendo.

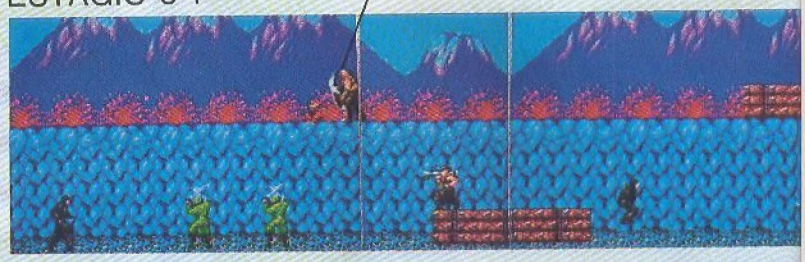
FASE 3 - MANDARA



FOTOS: NORBERTO MARQUES

ESTÁGIO 3-1

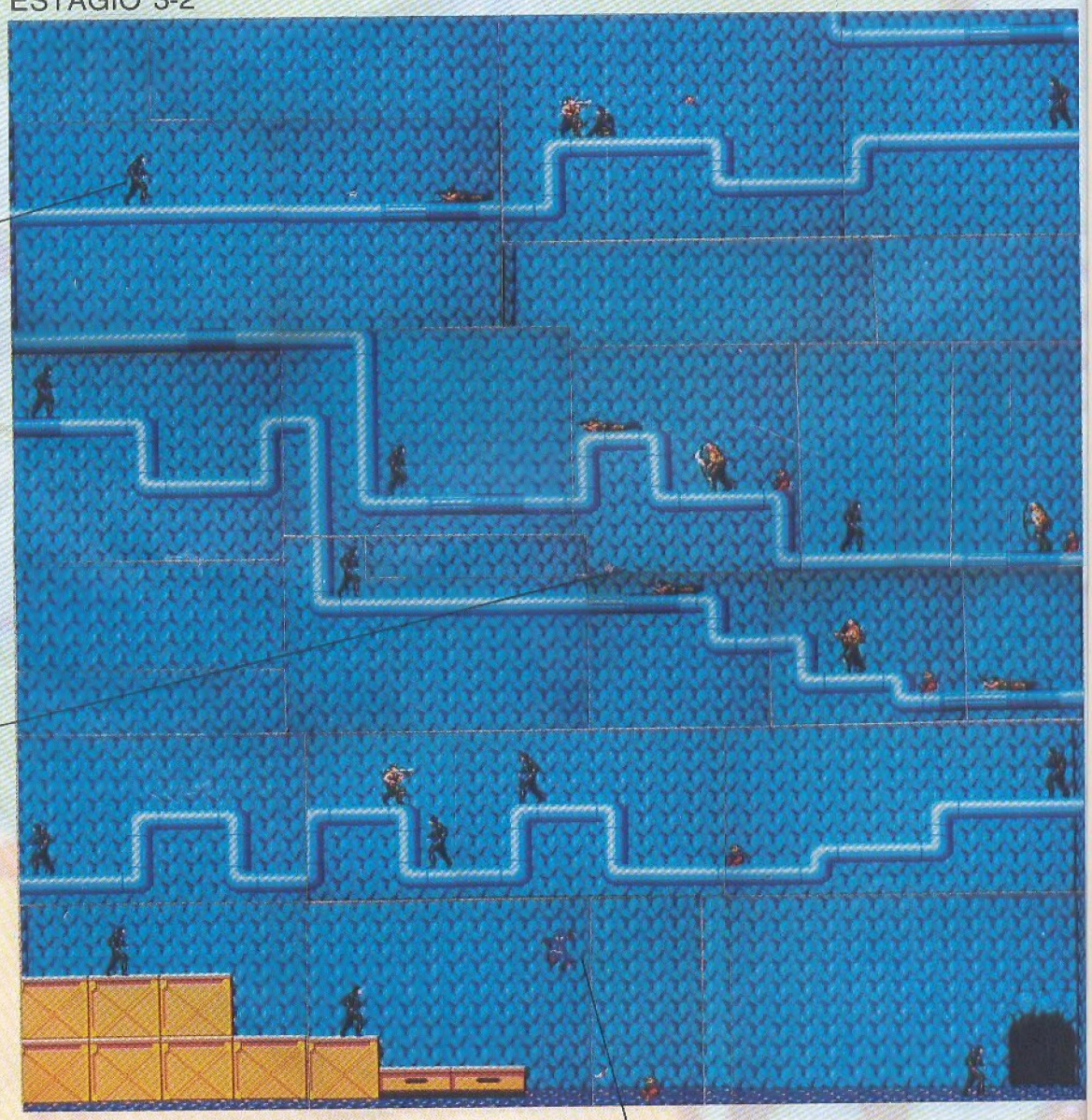
16 - Novamente você terá de lutar em dois andares. Mas não se preocupe, pois os inimigos são os mesmos, e você já aprendeu a derrotá-los.



ESTÁGIO 3-2

19 - Neste estágio você deverá andar pelos encanamentos, em vários níveis. Cuidado! Prossiga devagar para evitar surpresas.

20 - Os inimigos não dão trégua. Mantenha-se sempre alerta, agachando quando preciso e atirando para derrotar os inimigos à distância.

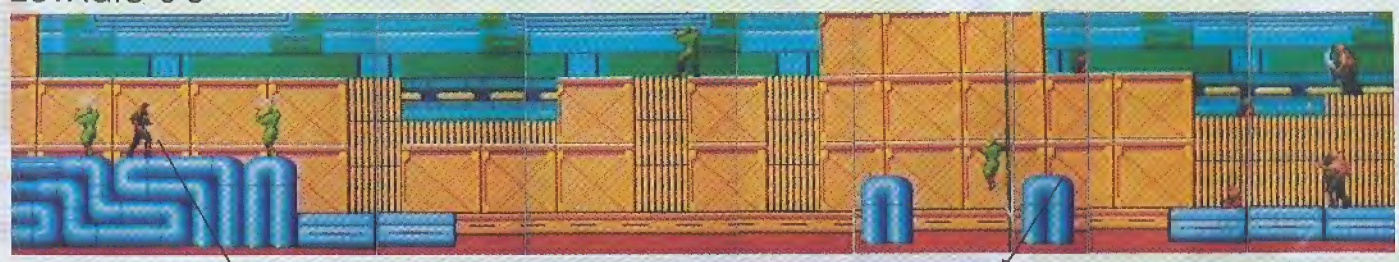


21 - Acerte este ninja antes que ele desça da parede. Será mais fácil derrotá-lo.

17 - Aqui, uma novidade: um inimigo com uma bazuca. Muito cuidado com seus tiros. Acerte-o nos intervalos.

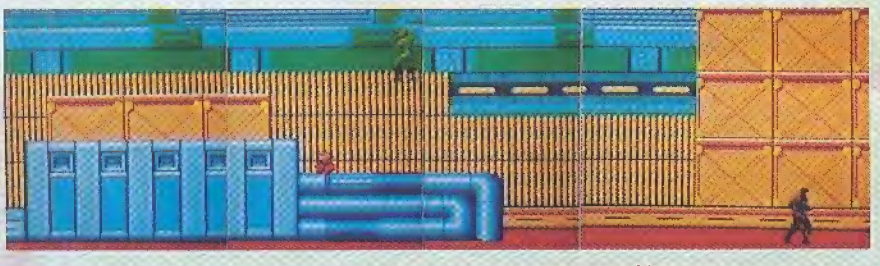
18 - Quase no final deste estágio aqueles ninjas que atacam pelas paredes vão tentar frustrar seus planos. Procure acertá-los rapidamente.

ESTÁGIO 3-3



22 - Nos dois níveis deste estágio, não há nenhuma surpresa. Os inimigos atacam da mesma maneira. Agache para escapar dos ataques e atire.

23 - Você pode aproveitar os encanamentos para se proteger dos ataques inimigos. Agache-se antes de atirar.



24 - Para chegar ao terceiro chefão do Círculo dos Cinco, Joe deve antes enfrentar essas estátuas, que giram conforme são atingidas. Só que ao mesmo tempo elas vêm em sua direção.

25 - Você tem de ser muito rápido. Cada estátua deve ser atingida quatro vezes. Se ela encostar em Joe, ele perde energia. Do outro lado, há uma barreira de força, que também não pode se encostar em Joe. A rapidez é necessária para que você não fique encurralado.

ESTÁGIO 3-4

FOTOS: NORBERTO MARQUES

26 - Aqui é mais fácil. Deixe as bolas de fogo que saem do alto passarem por cima de sua cabeça. A seguinte virá rasteira, devendo ser pulada. Depois, é só saltar e atirar no olho do gigante. Repita isso até derrotá-lo.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

FASE 4 - LOBSTER

ESTÁGIO 4-1

27 - Pule e acerte estes dois inimigos rapidamente. O inimigo que está acima é muito veloz e se não for derrotado rapidamente, logo pulará em Joe. Não deixe isto acontecer.

28 - Assim que o inimigo do bumerangue estiver mais afastado, c abaixado. Levante-se assim que o bumerangue passar.

ESTÁGIO 4-2

30 - Estes dois inimigos são bastante difíceis de serem derrotados. Suba neste pilar já golpeando o primeiro. Para derrotar o segundo, fique nesse pilar mesmo, saltando e atirando. Aí Joe estará a salvo dos disparos do inimigo.

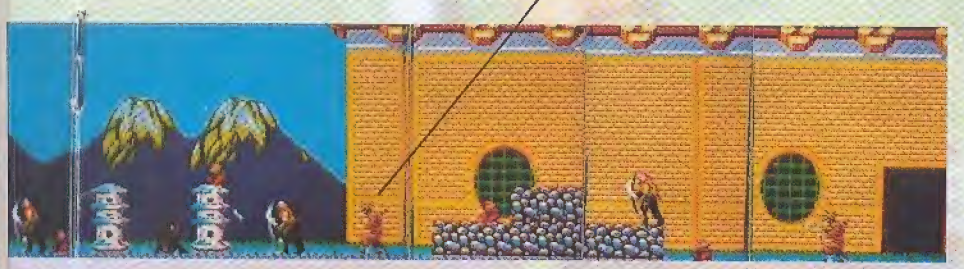
ESTÁGIO 4-3

ESTÁGIO 4-4

32 - Apesar de grandão, este inimigo é bastante fácil de ser derrotado.

caia

29 - Aproxime-se saltando os tiros deste inimigo de vermelho. Depois, caia agachado para acertá-lo.



31 - Este ponto é bastante difícil de saltar. Vá até a ponta, deixe apenas o calcanhar de Joe na ponta do pilar amarelo e só então salte.

33 - Acerte oito *shurikens* direto na cara dele. Se você for rápido, ele nem terá tempo de reagir.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

FOTOS NORBERTO MARQUES

FASE 5 - MASKED NINJA

ESTÁGIO 5-1

34 - Aqui, cuidado: pule os "pauzinhos" que o inimigo de trás atira, enquanto dispara shurikens nos dois.

ESTÁGIO 5-2

36 - Esta é uma das fases mais difíceis. O cenário é escuro e não é fácil enxergar os inimigos. Tome especial cuidado com os que atacam voando. Eles aparecem pela diagonal esquerda ou direita da tela ou ainda pelo meio. Seja rápido e ataque-os com golpes de espada no ar — não espere que eles cheguem perto de você (sua espada deixa de funcionar).

38 - Lute com os inimigos nos dois andares. Este é o último estágio antes de enfrentar o derradeiro chefe do Círculo dos Cinco. Use todas as estratégias que você já aprendeu, pois os inimigos são os mesmos.

ESTÁGIO 5-3

ESTÁGIO 5-4

39 - Agora sim, você deve usar toda a habilidade para vencer Hanzo, o último chefão do Círculo dos Cinco. Ele vai atacar de quatro formas diferentes. Primeiro, espere ele perder seu escudo protetor para acertá-lo. Quatro tiros ou chutes bastam. Cuidado para não ser encurralado na parede.

35 - Mais uma vez você deverá enfrentar os inimigos na plataforma de cima. Aproveite e liberte as crianças que estão presas por lá.

37 - Claro, outros capangas continuarão a te perseguir. Aqui você pode cair dentro da mata e golpear os inimigos por baixo.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

42 - Mais forte do que nunca, Hanzo atacará ainda mais uma vez, desta vez correndo em sua direção. Seja esperto e pule-o, virando e acertando-o logo em seguida. Será necessária muita habilidade para derrotá-lo, mas você pode selecionar esta fase e treinar. Pronto, você chegou ao final, derrotando o maligno Círculo dos Cinco. Afinal, como um poderoso Mestre Ninja, você não pode falhar nesta missão. Os filhos dos governadores estão agora a salvo, e o mundo pode, então, respirar um pouco de paz.

40 - Ele ficará ainda mais furioso, e atacará em forma de furacão. Não se assuste: fique agachado acertando seguidos chutes. Seja bem rápido para não dar tempo para Hanzo contra-atacar.

41 - Nova investida de Hanzo. Desta vez, com a magia das sombras. Você deve acertá-lo rapidamente, antes que suas sombras se multipliquem. Destrua as sombras e parta para atacá-lo sempre que possível.

Vigilante

O valente Vigilante tem de enfrentar a gangue dos Rogues para salvar Maria, sua namorada.

Maria, a namorada do valente Vigilante, foi raptada pela mais perigosa gangue de Nova York, os Rogues. O herói tem agora de lutar durante cinco fases, enfrentando vilões e bandidos, para resgatar sua amada. Neste incrível game de luta, há a facilidade de poder escolher fase. Para isto, é só acionar o **Direcional** para a diagonal superior esquerda e apertar também os botões **1** e **2** durante a tela de apresentação. Confira neste mapa completo, todas as dicas e truques para chegar ao final desta emocionante "aventura".

Comandos

Direcional - movimentos do herói
Botão 1 - socos
Botão 2 - chutes
Botões 1 e **2** - saltos

Como escolher fase

Aperte a diagonal superior esquerda e o Botão **1** simultaneamente.

Os Golpes

FOTOS: NORBERTO MARQUES

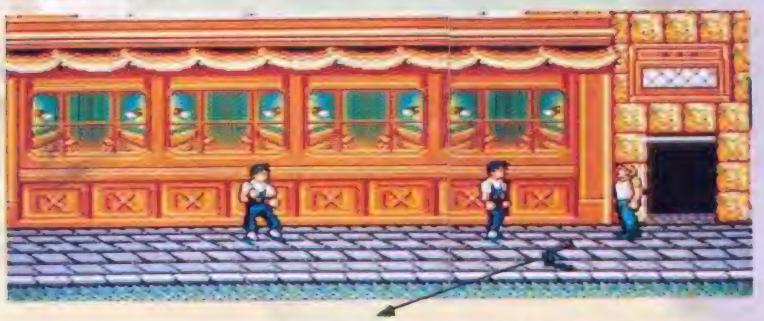
Voadora - Mantenha a diagonal acionada para o lado desejado e aperte os Botões **1** e **2** simultaneamente

Soco agachado
Direcional para baixo e Botão **1**

Rasteira - Direcional para baixo e Botão **2**

Nunchuck - Quando Vigilante tiver o nunchuck, aperte o botão **1**

PRIMEIRA FASE



1 - O nunchuck *é a melhor arma contra os inimigos. Não deixe escapar esta chance de consegui-lo.*

2 - Alguns adversários aparecem de surpresa de dentro das casas. Cuidado: aproxime-se devagar das portas.

3 - Caso Vigilante tenha perdido o primeiro nunchuck, *um outro já espera pelo herói.*

4 - Fique atento aos inimigos que aparecem por,trás. Distribua socos para acabar com eles.

5 - Cuidado com o bandido que está armado e sai por esta porta. Abaixe para não ser atingido e dê golpes de nunchuck.

6 - Harly Hog é a maior preocupação de Vigilante agora. Para liquidar o inimigo, chegue bem perto dele, abaixe e distribua socos. Com o nunchuck *as coisas se tornam bem mais fáceis para o herói: aí é só abaixar e golpear.*

FOTOS: NORBERTO MARQUES

SEGUNDA FASE

7 - Agora no quartel general inimigo, um ferro velho, fique ligado nos adversários que pulam de cima dos carros. Liquide-os com chutes.

9 - Todo o cuidado é pouco com este forte adversário. Distribua socos ou golpes de nunchuck *para acabar com ele.*

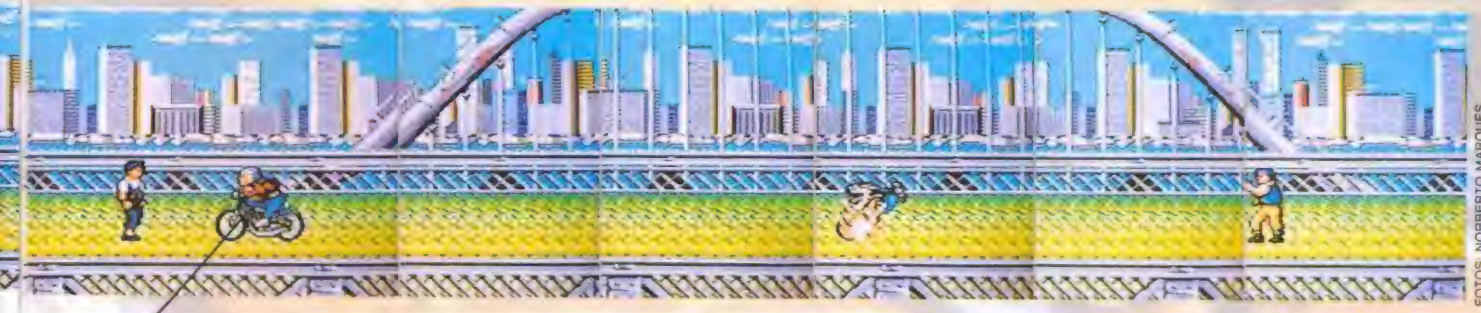
TERCEIRA FASE

13 - Se você estiver sem o nunchuck, *aqui há mais uma chance de apanhá-lo.*

8 - As rasteiras também são uma boa tática de luta contra os valentes bandidos.

11 - O furgão escapa levando Maria mais uma vez como prisioneira.

10 - O inimigo da fase é Mad Dog. Ele deve ser destruído com golpes de nunchuck. *Quando o bandido for para esquerda, abaixe porque vem voadora por aí. Se Vigilante estiver sem a arma, tudo bem: espere que ele salte sobre o herói e então acerte-o com chutes no rosto.*



FOTOS: NORBERTO MARQUES

12 - Vigilante está agora numa das pontes da cidade de Nova York. Fique ligado nos motociclistas inimigos. Pule para não ser atropelado e distribua voadoras.

14 - Os adversários que chegam por trás continuam a dar trabalho ao herói. Tome muito cuidado com eles. Acerte-os virando-se rapidamente e distribuindo socos e chutes, ou ainda golpes de nunchuck.

15 - Macehead the Horrible, o inimigo desta fase, aparece girando uma maça. Para acabar com ele, Vigilante tem de ter raça: não adianta usar o nunchuck. *Desvie, agachando, da engrenagem de ferro. Acerte então dois socos em sua barriga e um no seu rosto, repetindo sempre essa seqüência de golpes. Esta é a melhor maneira de derrotá-lo.*

FOTOS: NORBERTO MARQUES

17 - Esta é mais uma chance de Vigilante ficar munido de um nunchuck.

QUARTA FASE

16 - Vigilante está andando pela cidade e deve tomar muito cuidado com o inimigo do bastão. A melhor tática para acabar com ele é abaixar e distribuir socos. Os chutes também podem ser um boa opção.

QUINTA FASE

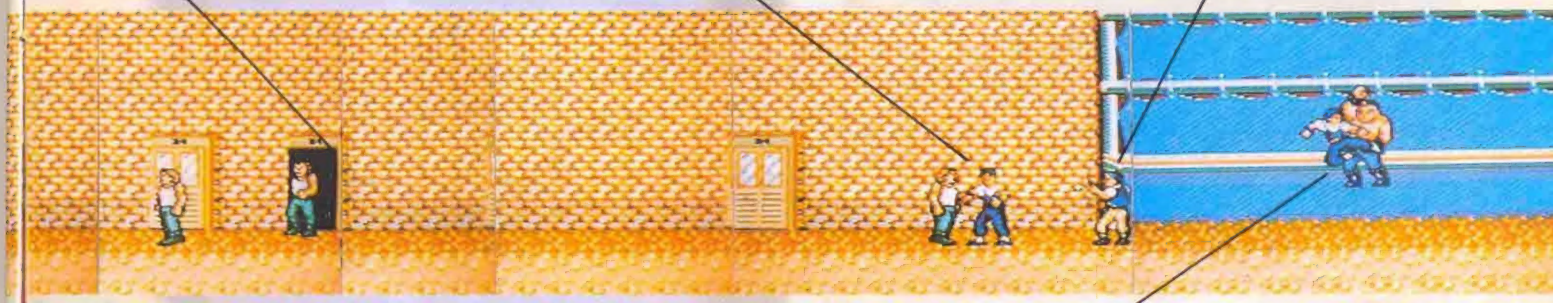
22 - Vigilante está agora no alto dos prédios da 'Big Apple' e esta é a última chance para o herói salvar Maria. Não esqueça de apanhar o nunchuck mais uma vez.

25 - Cuidado com os adversários que saltam das vigas de ferro. Aproxime-se devagar e distribua golpes.

18 - Aqui, vale a mesma dica da primeira fase: aproxime-se devagar prestando muita atenção para não ser pego de surpresa pelos bandidos que saem pelas portas.

19 - O herói corre o risco de acabar 'prensado' pelos inimigos. Neste caso, mova rapidamente o direcional para a esquerda e direita. Assim, Vigilante consegue escapar. Em seguida, continue distribuindo golpes.

20 - Este inimigo atirador vai dar trabalho. Pule para que ele levante e então dê socos.

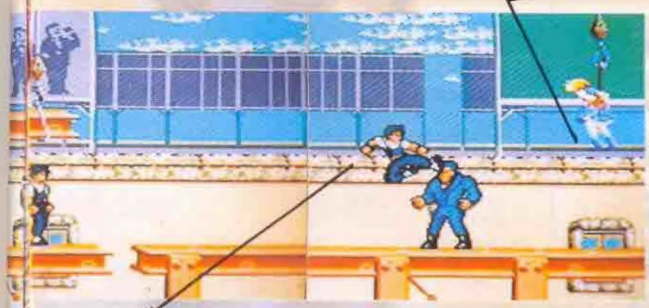


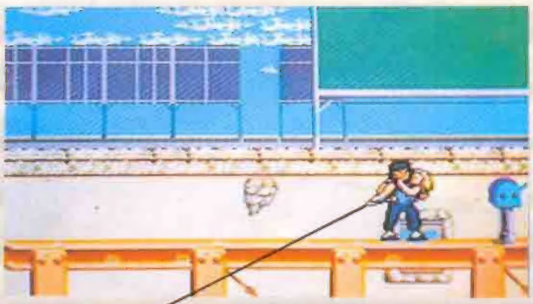
21 - O inimigo da fase é Iron Brian. Desvie das dinamites que ele atira. Em seguida dê duas voadoras para que ele caia da plataforma. Agora é só distribuir socos. As rasteiras também funcionam bem contra ele.

23 - Fique ligado nos inimigos que escalam o prédio e tentam atacar o herói. Escape deles dando chutes, socos e rasteiras.

24 - Mais um nunchuck espera por Vigilante, caso ele já tenha perdido o primeiro desta fase. Derrote o inimigo agachado e dando socos antes de pegar a valiosa arma.

27 - Maria aguarda desesperadamente seu salvamento, pendurada num gancho: a garota está por um fio.

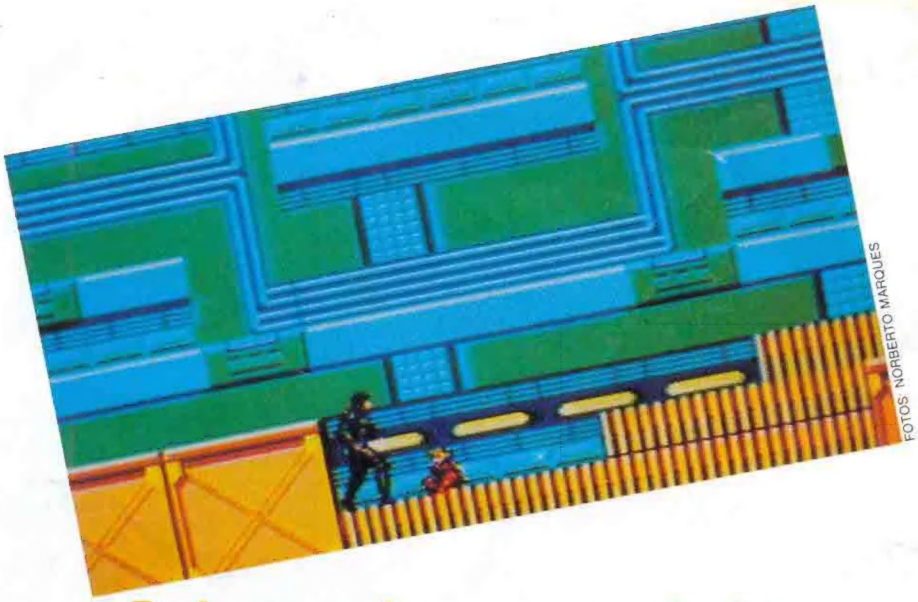




28 - Parabéns! Você conseguiu ajudar Vigilante a derrotar a gangue dos Rogues e salvar sua namorada.

26 - Para acabar com Giant Desiant, o último inimigo do game, Vigilante tem de estar munido do nunchuck, pois do contrário serão necessários muitos golpes e nem sempre é possível derrotá-lo desta maneira. Toda vez que Giant se aproximar seja rápido para atingi-lo. Esta tática deixa o adversário imobilizado por algum tempo. Repita a operação até conseguir livrar Maria das garras dos bandidos.

FOTOS: NORBERTO MARQUES



FOTOS: NORBERTO MARQUES

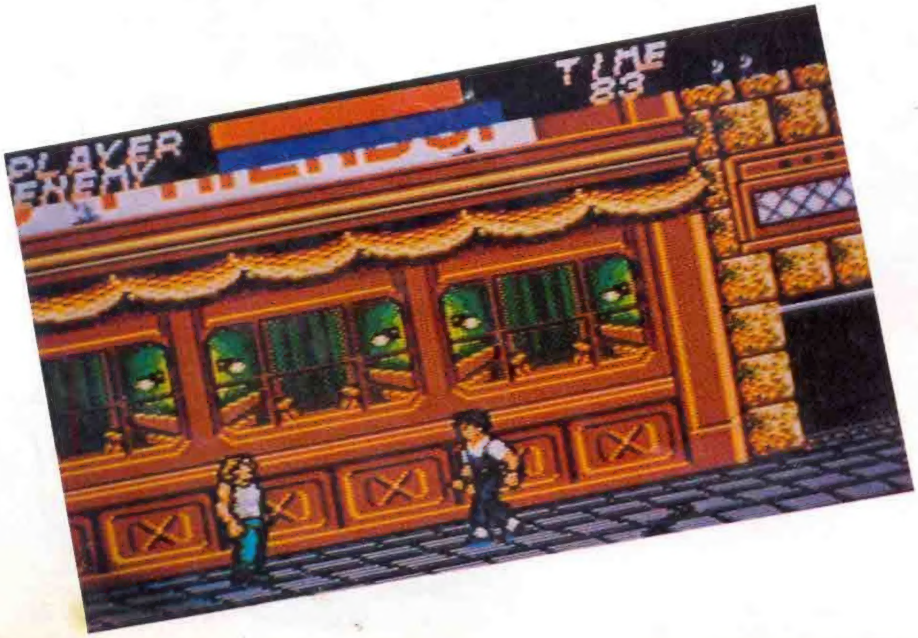
Dois grandes games de luta

Um mestre Ninja deve ter muitas qualidades. Técnica apurada, golpes precisos e mortais, domínio no manejo das mais variadas armas e, sobretudo, muita paciência. Mas, além de todas essas qualidades, um mestre ninja ainda precisa acumular toda a sabedoria de uma cultura milenar. Só assim ele recebe o título de Shinobi.

Joe Musachi é um Shinobi. E famoso. Ele estreou pela primeira vez neste cartucho do Master System mostrado neste mapa e o sucesso de suas aventuras para derrotar os mestres do Círculo dos Cinco foi tão grande que sua fama se transformou em saga: já há continuações do game, tanto para Master como para Mega.

A primeira continuação surgiu, no Brasil, para o Mega Drive: The Revenge of Shinobi. Joe estava de volta para enfrentar terríveis ninjas, mas desta vez, nos belíssimos gráficos deste console de quarta geração. O sucesso também foi grande, e logo viria o game Shadow Dancer, lançado no Brasil com o nome de The Secret of Shinobi. Nesta versão, um descendente de Joe luta, ao lado de seu fiel cão Yamato, para salvar a cidade de New York. E, finalmente, chegou a adaptação deste game para o console Master System, lançada em dezembro último. Exatamente como o game Shinobi, Shadow Dancer para o master também vai "arrasar".

Mas Joe Musashi não é o único personagem de sucesso nas telas do Master System. Outro não menos habilidoso é Vigilante, que luta na cidade de Nwe York para salvar sua namorada, Maria. O jogo possui gráficos muito bons e, graças à animação, desafio e variedade de golpes, chegou a ser considerado um dos melhores games de briga de rua. E, agora que você já conhece todas as dicas para terminar os dois games, não perca tempo: encaixe o cartucho no console, junte a coragem de Vigilante, a sabedoria de Shinobi e acabe com a graça dos inimigos!



SIGLA EDITORA

DIRETORES
Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:
Diretor Editorial: Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe: Roberto Araújo
Editor: Mário Fittipaldi
Colaboradores: Rogério Lourenço (dicas Shinobi), Toni Ricardo Cavalheiro (dicas Vigilante) Jô Elias, Silvia Szarf.

Fotografia: Norberto Marques.
Revisão: Rosana Mauro, Marina Macri, Sueli Aparecida Silva e Regina Maria Dias.
Arquivo: José dos Santos Silva

EDIÇÃO DE ARTE
Paulo Affonso Soares (Supervisor), Herbert Frederico (Editor de Arte), Shirley Vieira e Francisco Ferrari Filho (Diagramação), Carlos Alberto Faria, Beto F. Leite, Marcelo M. Rainho e Manoel Marcelo Valverde (Arte Final), Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária), José Francisco Cavalcante, Luisa Maria V. Negretti (Composição).

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente SP: Marcos Barros
Representantes SP: Angela Taddeo, Simone Vianna Dias, Marília Guiti Hindi, Lúcia Gláucia Pacheco.
Representante outros Estados: Vera Lúcia de Miranda.
Coordenadora: Mari Setsuko Tayra
Arte: Ana Cláudia de Almeida Delfini, Alexandre Ono, (Criação), Laércio da Silva (Tráfego).
RIO DE JANEIRO - Filial - Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258-5959
ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS: Arlete M. Lopes - fone (011) 549-1433
VIDEOGAME é editada pela **Sigla Editora Ltda.** (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 549-1433, TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR, FAC-SÍMILE (011) 549-1220 -CEP: 04015 - São Paulo -SP -Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro -R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem -Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEOGAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente, as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. Impresso na Gráfica e Editora Posigraf S.A. - Sen. Accioly Filho, 500 -Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no INPI protocolo nº 811.012.018. Fotolitos: JR Comunicações, Margraf e Marprint. Composição: Grafibrás.

ANER

ILUSTRAÇÃO CAPA (SHINOBI) DE YUKIO KURIHARA

Micro Genius

Este nome já diz tudo.

AGORA NO BRASIL
MAIS DE 4.000.000 DE CONSOLES VENDIDOS NO MUNDO

Micro Genius IQ 1000

- Produto importado no sistema PAL-M
- 8 bits com alta resolução
- Joysticks com Turbo
- 01 Controle Joystick sem fio (original de fábrica)
- Entrada para fone de ouvido no Joystick com fio (estéreo)
- Eject para cartucho
- Compatível com Sist. Nintendo (60 pinos) ou 72 pinos c/ adaptador
- Garantia de 03 meses
- Acompanha cartucho de game

Micro Genius

Al. dos Nhambiquaras, 2021 - Moema - São Paulo - SP - CEP 04090 - Tel. (011) 542-7613 / 533-4097

Pontos de Venda

COMPUSOFT INFORMÁTICA E REPRESENTAÇÃO LTDA.
R. Tenente Virmondes, 521 - Uberlândia - MG
Tel. (034) 214-0477

ELETRÔNICA BICENTENÁRIA LTDA.
Av. Washington Luís, 864 - Campinas - SP
Tel. (0192) 32-0622

FRANCISCO TIHIRO KATAGUIRI
R. Dr. Durval Villalva, 133 - Itaim Paulista
São Paulo - SP - Tel. (011) 297-2988

GEOVÁ JIRE COML. LTDA.
R. Heitor de Andrade, 1241 - S.J. dos Campos - SP
Tel. (0123) 31-9195

KEN-TEL COM. ASS. TÉC. ELET. LTDA.
Av. Cons. Nébias, 290 - Santos - SP
Tel. (0132) 34-3290

KOJI HATTORI
R. Esther, 424 - St.º André - SP
Tel. (011) 440-9026

LONGVÍDEO ASS. TÉC. COML. LTDA.
Al. dos Nhambiquaras, 693 - São Paulo - SP
Tel. (011) 542-0454

N.R. ELETRÔNICA LTDA.
R. Mateus Leme, 1244 - CTBA - PR
Tel. (041) 222-9815

SERVITÉCNICA EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS LTDA.
Av. Nova Cantareira, 1266 - São Paulo - SP
Tel. (011) 950-0055

TELECON TELEVISÃO CONSERTOS LTDA.
Av. Amador Bueno da Veiga, 2.935 - Penha
São Paulo - SP - Tel. (011) 957-3577

VÍDEO WAY COM. LOCAÇÃO LTDA.
R. Luiz Fachini, 151 - Guarulhos
São Paulo - SP - Tel. (011) 208-0755

HR-D651M - DESIGN AVANÇADO DE DIMENSÕES COMPACTAS. DUAL SYSTEM PAL-M/NTSC, DUAL - SCREEN PROGRAMMING, D. A. 4 HEAD, CÂMERA LENTA E EFEITOS ESPECIAIS, LIMPADOR AUTOMÁTICO DE CABEÇAS.

No vídeo JVC a emoção não pára, mesmo com a imagem congelada ou quadro-a-quadro.

Com o vídeo cassete JVC, rever uma cena em câmera lenta, câmera rápida, quadro-a-quadro ou congelada não significa interromper a emoção.

Seu sistema de 4 cabeças de Corte Ovalado com Double Azimuth e Mecanismo de Auto-Limpeza mantêm a qualidade de imagem e a perfeição das cores, mesmo na reprodução de efeitos especiais. A seleção de sistemas PAL-M/NTSC é automática e o Mecanismo "Resposta Rápida" garante o início da reprodução ou gravação em 1,3 segundos após o comando.

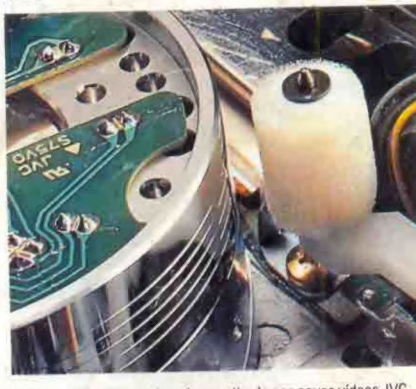
Localização automática de trechos determinados, de pontos gravados ou não; repetição automática da fita toda ou de apenas um trecho selecionado; e possibilidade de até 8 programações dentro de 1 mês são outros recursos do novo vídeo JVC.

Através do Controle Remoto com Mostrador de Cristal Líquido, você comanda seu vídeo à distância, confortavelmente instalado, e confere tudo de perto, na palma da mão.

O que já não é mais novidade é a Garantia de 1 Ano e Assistência Técnica Autorizada para todo o Brasil.

Consulte-nos ou visite nosso show room e comprove que a emoção não pára por aí.

GARANTIA 1 UM ANO



Cada vez que a fita é colocada ou retirada nos novos vídeos JVC, o sistema de Auto-Limpeza das cabeças é acionado.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA AUTORIZADA
TECNOVIDEO®
CENTRAL DE ATENDIMENTO: (011) 815-9144

JVC®